

**SOSIAL *PHUBBING* DI KALANGAN MAHASISWA
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**FARIDA SYAFIRA NADJIB AHMAD ALAMUDI
Pendidikan Sosiologi FIS-UNM**

ABSTRACT

Farida Syafira Nadjib Ahmad Alamudi. 2019. *Social Phubbing* in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students. This essay was guided by Mr. Muhammad Syukur and Mrs. Andi Octamaya Tenri Awaru. Sociology Science Major of Social Science Faculty, Makassar State University.

The purpose of this research are to knows : 1) Factors that caused Social Phubbing in Psychology Faculty's students of Makassar State University. 2) The impact of social phubbing to the students of Psychology Faculty Makassar State University. This research is a qualitative type with a descriptive approach. The informants were defined by Snowball's sampling method. The informants are 14 people which are 7 males and 7 females. The data collective's method that used were observation, interview, and documentation. The qualitative datas with descriptive type analyzed by using three methods those are data reduction, data presentment, and taking conclusions. Data validity technique is using a time triangulation.

This research's result's shows that ; 1) The causative factors of Social Phubbing in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students are the smartphones' applications' fitures diversity, enjoys too much in chatting, and too much fun on game. 2) The negative effect of social *phubbing* in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students are first, a harmonious relationship in family becomes rift. Second, ruining friendships. Third, turned out to be individualistic. Fourth, becomes an antisocial. And the positive effectof social *phubbing* in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students are get spared away from bad conversational talks and activities.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan bagian dari masyarakat yang tidak terlepas dari hubungan antara sesama manusia agar dapat memenuhi kebutuhannya. “Di dalam kehidupan sehari-hari tentunya manusia tidak dapat lepas dari hubungan antara satu dengan yang lainnya, ia akan selalu perlu untuk mencari individu ataupun kelompok lain”.¹ Hubungan komunikasi antara individu satu dengan individu yang lain melalui interaksi yang dimaksudkan disini merupakan suatu hubungan antar manusia satu dengan yang lain dan sifatnya dinamis atau dapat berubah-ubah, tidak hanya interaksi yang bersifat dinamis melainkan cara berkomunikasi juga dapat berubah sesuai dengan perkembangan teknologi dan zaman itu sendiri.

Berbicara kenyataan bahwa bagi mereka kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak daripada menyadari atas kemungkinan dampak negatif yang ditimbulkan seperti *Phubbing*. *Phubbing* adalah mengacuhkan orang lain dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *gadget* dari pada berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka.

Phubbing muncul atas ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga orang menjadi lebih bersikap acuh karena lebih fokus pada *gadget* atau *handphone* daripada membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya. *Phubbing* yang sekarang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. *Phubbing* jika dilakukan sekali dua kali masih bisa saja dimaklumi bagi teman atau orang yang lebih tua dari kita, tapi jika dilakukan secara terus menerus berdampak merusak kualitas hubungan antar individu maupun kelompok. Orang lebih suka mencari teman melalui media sosial dibanding berkenalan dengan teman disamping kita baik itu dalam kendaraan umum maupun tempat lain, dan orang lebih senang mempunyai *Folowers* ataupun mendapatkan *like* yang banyak pada media sosial dibanding dengan mempunyai kenalan di dunia nyata. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak ada yang mau memulai menyapa semua sibuk dengan *handphonenya* masing-masing, asyik dengan dunianya sendiri bahkan ada yang senyum-senyum sendiri sambil melihat *handphonenya*. Teman-teman dijejaring sosialpun nampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga kita sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang didapatkan penulis. Penulis melihat mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar ditemukan berada pada sosial *Phubbing*, mahasiswa-mahasiswa tersebut yang penulis lihat pada saat berkumpul bersama terlihat jelas hanya fokus dengan *handphone* saat berkumpul dan duduk bersama dalam satu meja, uniknya penulis melihat mereka bersama-sama terlihat fokus pada *handphone* ketimbang saling berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maupun teman yang ada di sampingnya.

Penulis mengamati lagi terlihat keanehan yang muncul atas perilaku mahasiswa-mahasiswa tersebut hal ini yang membuat penulis tertarik untuk

¹Muzakki, Irham. “manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain” 15 februari 2019.

[http://www.academia.edu/19707395/manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain](http://www.academia.edu/19707395/manusia_merupakan_makhluk_sosial_yang_tidak_dapat_hidup_tanpa_bantuan_orang_lain)

meneliti lebih jauh faktor-faktor yang membuat mahasiswa tersebut melakukan *phubbing* dan dampak yang timbul dari perilakunya tersebut. Mahasiswa-mahasiswa tersebut tidak menyadari bahwa mereka sedang berada pada situasi *phubbing*.

Gadget ataupun *handphone* tidak hanya membawa dampak positif namun juga membawa dampak negatif. Mahasiswa juga termasuk golongan yang aktif menggunakan teknologi ini dalam keseharian mereka yang tidak lepas dari *handphone*, sehingga menimbulkan dampak negatif bagi mereka. Begitu berharganya *smartphone* bagi mahasiswa membuatnya lebih memilih dompet atau buku pelajaran yang tertinggal daripada *handphonenya*.

Phubbing bila dibiarkan berlama-lama khususnya dikalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar dapat mengancam putusnya hubungan dan mampu mengancam terputusnya relasi. Perilaku *phubbing* yang mengabaikan dan tidak memperdulikan orang lain yang tengah bersama dengan kita akan mengancam ketidakpercayaan orang terhadap kita, sehingga mempengaruhi penulis untuk memilih Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Sosial *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar ”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif pendekatan deskriptif. Teknik dalam menentukan informan menggunakan *snowball sampling*. Jumlah informan sebanyak 14 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif tipe deskriptif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsahan data menggunakan triangulasi waktu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Faktor penyebab Sosial *Phubbing* Dikalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.

Dari hasil temuan terdapat faktor-faktor penyebab *phubbing* yang dilakukan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Phubbing* sendiri merupakan tindakan manusia yang tidak terikat suatu komunikasi. Faktor-faktor penyebab *phubbing* yang dilakukan yaitu, Keberagaman *fiture* aplikasi pada *smartphone* atau *gadget*, Terlalu asik *chatingan*, dan terlalu asik dengan *game* di *smartphone*.

Pertama, keberagaman *fiture* aplikasi pada *smartphone* atau *gadget*,. Pada jaman sekarang ini *smartphone* sudah memegang kendali dalam bidang teknologi, hampir semua kalangan sudah mempunyai *smartphone*, baik anak kecil, remaja dan orangtua. Sudah tidak dapat di pungkiri, kemudahan yang disuguhkan *gadget* atau *smartphone* membuat seseorang tanpa sadar menggunakan *smartphone* tetapi tidak pada waktu dan tempat yang benar. Di setiap aktifitas manusia pada jaman sekarang ini selalu berdampingan dengan *smartphone* atau *gadget* karena keberagaman *fiture* yang di suguhkan, inilah yang membuat seseorang teralihkan pandangan dan pikiran untuk tertuju pada *smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian, keberagaman *fiture* aplikasi pada *smartphone* atau *gadget* dapat menjadi penyebab tumpulnya hubungan sosial antar mahasiswa atau masyarakat, dimana mahasiswa asik dan tidak menyadari keberadaan seseorang di sampingnya bahkan sengaja untuk menghiraukan orang lain karena keasikan dengan *fiture* aplikasi seperti *whatsapp*, *facebook*, *tiwiter* dan *instagram*. merasa kecanggihan dan kepraktisan yang di suguhkan melalui *aplikasi-aplikasi* pada *smartphone* atau *gadget* membuat seseorang sangat sulit untuk melepaskan diri dari genggamannya *smartphone* atau *gadget*. Sosiolog bidang jejaring sosial Roby Muhammad menuturkan “kecanduan itu bukan terletak pada berapa kali ia mengecek gawai, akan tetapi bagaimana aktivitas dengan gawai itu memengaruhi aktivitasnya sehari-hari.”²

Kedua, terlalu asik *chatingan*. Asik *chatingan* yang dimaksudkan disini yakni kemampuan mendengar serta membuka diri menerima informasi dari teman atau lawan bicara tanpa sadar dan sadar tidak mau terlibat dan sengaja tidak merespon. Kemampuan mendengar dan mau membuka diri untuk berkomunikasi yang baik akan menghasilkan hubungan sosial yang baik pula. Berdasarkan hasil wawancara informan menghiraukan pembicaraan orang lain karena asik meladeni chat di dalam aplikasi *whatsapp* baik *chat* melalui grup dan personal. Hal inilah yang membuat hubungan sosial di antara informan menjadi tumpul di akibatkan ketidak sadaran membuka diri dan ketidakmauan mendengar informasi dari lawan bicara karena kesibukan *chatingan* di *smartphone* atau *gadget* sehingga tidak

² Friska, Yolanda. “Definisi Kecanduan *Gadget* Menurut Sosiolog” 18 Agustus 2019
<https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/17/11/03/oyua11370-ini-definisi-kecanduan-gadget-menurut-sosiolog>

terjadi hubungan sosial yang semestinya informan lainnya. Padahal yang mesti dilakukan sebagai mahasiswa adalah tetap menjaga hubungan sosial agar menjadi mahasiswa “*moral force*, mahasiswa itu kumpulan orang yang memiliki moral yang baik dan *social control*, mahasiswa itu pengontrol kehidupan sosial.”³ Hubungan sosial yang baik dapat menghasilkan hubungan yang baik pula.

Ketiga, terlalu asik dengan bermain *game* di *smartphone*. Lawan bicara juga memerlukan respon bukan hanya sebatas merespon tanpa tau maksud dan tujuan dari sebuah pembicaraan, respon yang dimaksudkan disini yaitu usaha seseorang untuk memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh lawan bicara. Berdasarkan hasil penelitian informan dengan sengaja memilih untuk tidak merespon pembicaraan teman karena asik dengan bermain *game* di *smartphone* atau *gadget* sehingga tidak terjalinlah sebuah hubungan sosial yang baik dan benar antara keduanya. Hal ini sesuai pendapat Ibnu Khaldun dalam karyanya yang berjudul *Muqadimah*. “jika kehidupan masyarakat mampu merespon tantangan dan menyesuaikan diri, maka masyarakat tersebut akan mengalami perkembangan dan kemajuan”.⁴ Tantangan sebenarnya yang harus dihadapi adalah teknologi yang semakin maju, kita memanfaatkan teknologi untuk sebuah kemajuan bukan untuk kemunduran dalam hal hubungan sosial. Boleh memainkan *game* di *smartphone* tetapi pada waktu dan tempat yang tepat. Sesuatu yang berlebihan juga akan tidak baik bagi kita maupun orang lain. Ketika keterlibatan yakni ketika dua faktor menerima respon dan merespon balik terlaksana secara bersamaan maka hubungan sosial berjalan dengan baik, tetapi kalau dua faktor tersebut tidak berjalan dengan semestinya maka seseorang tidak akan terlibat dari hubungan sosial. Hubungan sosial berjalan kurang baik diakibatkan kecenderungan seseorang tidak mau membuka diri dan tidak mau memahami apa yang dimaksud oleh lawan bicara sehingga seseorang tidak akan terlibat dari wacana yang dibicarakan dan hanya mengiyakan saja atau hanya mengangguk tanpa mengerti maksud dan tujuan pembicara. Seperti yang dikatakan oleh Max Weber dalam teori Aksi atau *Action Theory* “Individu melakukan suatu tindakan berdasarkan atas pengalaman, persepsi, pemahaman dan penafsirannya atas suatu obyek stimulus atau situasi tertentu”.⁵ hasil penelitian, informan mengacuhkan pembicaraan teman dikarenakan ada obyek stimulus atau rangsangan dari luar yang membuat dirinya tidak benar-benar fokus pada arah pembicaraan.

³ Astuti, Rani Endang 2016. Mahasiswa Lesbian Di Universitas Negeri Makassar. *Skripsi* S1. Makassar: Universitas Negeri Makassar, hlm, 35-36

⁴ Setiadi, Elly M dan Usman Kolip. 2010. Pengantar sosiologi. Jakarta: Kencana, hlm, 619-620

⁵ Prasko. “Teori Aksi Max Weber dan Talcott Parsons” 18 Agustus 2019. <http://prasko17.blogspot.com/2012/09/teori-aksi-max-weber-dan-talcott-parsons.html>

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu dengan judul “Fenomena *Phubbing* di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada *Smartphone* Terhadap Lingkungannya) yaitu menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak bisa dihindari oleh masyarakat modern, hal ini yang bisa membuat seseorang menjadi menjadi *phubber*. Dan hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu dimana penelitian ini menunjukkan faktor penyebab seseorang bisa melakukan *phubbing*. berdasarkan hasil penelitian ini faktor penyebab *phubbing* adalah keberagaman *fiture* aplikasi pada *smartphone* atau *gadget*, terlalu asik *chattingan*, dan terlalu asik dengan *game* di *smartphone*.

2. Dampak Sosial *Phubbing* dikalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.

Dari hasil temuan terdapat dampak negatif *phubbing* yang dilakukan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Phubbing* sendiri merupakan tindakan manusia yang mengacuhkan orang lain yang dilakukan oleh pelaku *phubbing* tanpa sadar. Dampak-dampak negatif yang terjadi yaitu, *Phubbing* dalam hubungan harmonis keluarga menjadi renggang, menghancurkan hubungan pertemanan, menjadi individualistik, dan menjadi antisosial.

Pertama, *phubbing* dalam kehidupan keluarga. Pada jaman sekarang ini ketergantungan terhadap *smartphone* atau *gadget* sangat berdampak negatif, dampak negatif ketergantungan *smartphone* atau *gadget* yaitu, *phubbing* akan berdampak pada keretakan. Keretakan yang dimaksudkan adalah keretakan hubungan harmonis dalam keluarga karena waktu yang harusnya terpakai untuk duduk bersama sambil bercengkrama malah terpakai untuk kesibukan pada *gadget* atau *smartphone* sehingga hubungan harmonis dalam keluarga menjadi kacau atau retak.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* atau *smartphone* pada waktu dan tempat yang salah membuat seseorang melakukan tindakan *phubbing* dan tindakannya tersebut menurut mereka adalah suatu kebenaran yang mereka anggap wajar-wajar saja. informan merasa bahwa hal yang mereka dahulukan adalah tugas dan aktifitas yang terpenting dan mengabaikan orang lain

kedua, menghancurkan hubungan pertemanan karena *smartphone* pada sekarang ini menjadi dampak yang sangat serius untuk dicegah dan diselesaikan. *Smartphone* atau *gadget* memiliki kemampuan untuk menghubungkan ke seluruh dunia melalui *email*, pesan, jejaring sosial dan situs. Tetapi, dia juga bisa memutuskan hubungan dengan orang di sekeliling kita jika kita salah dalam memanfaatkan *smartphone* atau *gadget* pada waktu yang salah. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa informan pernah berada pada situasi saling mengacuhkan karena asik dengan *gadget* atau *smartphone* masing-masing, rata-rata mereka sibuk dengan *fiture* aplikasi *instagram*, *facebook*, dan *whatsapp*.

ketiga, menjadikan individualistik, dengan mengandalkan teknologi yang disuguhkan *smartphone* seperti kecanggihan dan kecepatan membuat seseorang sangat mengandalkan *smartphone*, sehingga beberapa hal dasar yang seharusnya dilakukan bersama-sama dengan manusia tidak dilakukan bersama melainkan dilakukan sendiri dengan mengandalkan *smartphone* atau *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian, informan mengatakan dalam menyelesaikan tugas kampus menggunakan *smartphone* dan jarang untuk mau meminta bantuan kepada orang lain dan lebih mendahulukan kepentingannya di banding kepentingan bersama. menjadi antisosial karena kecanduan *smartphone* atau *gadget* pada zaman milenial sekarang ini berdampak pada lingkungan sosial seseorang, karena seseorang hanya fokus pada satu titik yaitu *smartphone* dan tidak berinteraksi dalam dunia nyata. hal seperti ini yang membuat keadaan lingkungan sekelilingnya menjadi tidak kondusif yang membuat dirinya menjadi antisosial.

Berdasarkan hasil penelitian, informan menyatakan bahwa informan lebih memilih untuk memainkan *gadget* atau *smartphone* ketika sedang di hadapkan dengan pembicaraan teman. Informan memilih untuk memainkan *smartphone* atau *gadget*nya dikarenakan asik dengan *fitur* pada *gadget*. Penggunaan *smartphone* pada waktu dan tempat yang benar tidak akan menimbulkan dampak negatif, namun penggunaan *smartphone* yang tidak pada tempatnya menimbulkan dampak negatif. *Smartphone* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang pada jaman sekarang ini sedang banyak di minati semua kalangan baik anak-anak, remaja, dan orang tua. Semua kalangan menengah kebawah telah banyak menggunakan. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *smartphone* hingga mengacuhkan atau menghiraukan pembicaraan orang lain ada yang berdampak positif. Positif yang di maksudkan adalah informan terhindar dari pembicaraan yang tidak baik seperti membicarakan keburukan dan kekurangann orang lain dan terhindar dari kegiatan negatif seperti minum-minuman keras dan berkumpul tanpa ada satu faedah yang dihasilkan.

Hasil temuan riset Indonesia *Smartphone consumer insight* pada mei 2013 yang dilakukan lembaga riset *global bielsen* menunjukan bahwa “penggunaan normal per-hari rata-rata orang Indonesia menggunakan *smartphone* selama 189 menit (3 jam 15 menit)”.⁶ Sehingga ketika seseorang menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam per hari, maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah mengalami kecanduan dan ketika seseorang sudah sangat kecanduan maka tanpa mengenal waktu dan kondisi pelaku pecandu *smartphone* tidak memperdulikan hal-hal di sekelilingnya dan tidak menyadari hal yang dilakukannya menyakiti orang lain dan bisa mengakibatkan perilaku *phubbing*.

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* Akibat Penggunaan *Smartphone* Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa” yaitu menunjukan bahwa penggunaan *smartphone* berdampak negatif jika tidak bisa membatasi diri dalam penggunaannya. Hal ini hampir sama dengan penelitian ini, yang mana dampak penggunaan *smartphone* secara

⁶ Sari, Nastria Fitriana. 2016. “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Ketergantungan Mahasiswa pada *Smartphone*”. *Skripsi* s1. Universitas Lampung, hal 4-5

berlebihan akan berdampak sangat besar. Dampak yang ditimbulkan diantaranya, hubungan harmonis keluarga renggang, menghancurkan hubungan pertemanan, menjadi individualistik dan menjadi antisosial.

Perbedaan yang kemudian muncul dalam penelitian ini jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, yaitu penelitian terdahulu lebih merujuk pada perilaku *phubbing* yang tidak bisa di hindari oleh masyarakat perkotaan secara luas, dan dampak yang di timbulkan dari *phubbing* jika pemakai *smartphone* tidak bisa membatasi diri dalam penggunaannya. Sedangkan, penelitian ini merujuk faktor-faktor yang menyebabkan sosial *phubbing* terjadi dikalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Faktor-faktor yang menyebabkan *phubbing* terbagi atas tiga yakni, yang pertama keberagaman *fiture* pada *smartphone*, terlalu asik *chatting*, dan asik dengan *game* di *smartphone*.

Kemudian terkait dengan teori ketergantungan media, membawa dampak negatif yang cukup memperingatkan salah satunya adalah kemunculan istilah “*phubbing* sebagai indikasi kecanduan generasi terhadap *smartphone* menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada disekitarnya dengan bersikap acuh dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di tangannya”.⁷ Sehingga mahasiswa yang mengalami kecanduan penggunaan *smartphone* (*smartphoneaddiction*) juga dikatakan sebagai pelaku *phubbing* atau perilaku seseorang yang menghiraukan orang lain karena asik dengan *smartphone* yang berdampak pada orang lain. Hal ini terjadi karena mahasiswa yang terbiasa menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya dengan intensitas waktu yang tinggi serta tidak bisa menyesuaikan waktu dan kondisi pemakaian *smartphone* akan berdampak pada orang lain di sekeliling kita yang merasa terhiraukan keberadaannya karena teralihkan dengan keberadaan *smartphone*.

PENUTUP

Faktor penyebab sosial *phubbing* dikalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah keberagaman *fiture* aplikasi *smartphone*, terlalu asik *chatting*, dan terlalu asik dengan *game*.

Dampak negatif sosial *phubbing* di kalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah pertama, hubungan harmonis keluarga menjadi renggang. Kedua, menghancurkan hubungan pertemanan. Ketiga, menjadi individualistik. Keempat, menjadi antisosial. Dan dampak positif sosial *phubbing* di kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah terhindar dari pembicaraan dan kegiatan yang tidak baik.

⁷Younarti, Inta Elok. 2018. “Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z”. Jurnal Fokus Konseling, Volume 4, No. 1. hlm, 27-36

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmadi, A & Sholeh, M. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Alamsyah. 2016. "Menenal Prilaku Phubbing, Sebuah Fenomena yang terus Mengancam". *Skripsi*. 16 Februari 2019. <https://www.lyceum.id/mengenal-prilaku-phubbing/>
- Astuti, Rani Endang. 2016. Mahasiswa Lesbian Di Universitas Negeri Makassar. *Skripsi S1*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Basrowi,dkk. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Social, Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Desy, Anwar. 2015. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia Surabaya.
- Fajri, Nurul. 2014. "Fenomena Sosial Phubbing Dikalangan Mahasiswa Universitas Islam Muhammadiyah Makassar". *Skripsi S1*. Universitas Islam Muhammadiyah Makassar.
- Friska, Yolanda. "Definisi Kecanduan Gadget Menurut Sosiolog" 18 Agustus 2019. <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/17/11/03/oyua11370-ini-definisi-kecanduan-gadget-menurut-sosiolog>
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanika, Ita Musfirowati. "Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)". 22 February 2019. *Jurnal Interaksi*. Vol 4, No 1 (2015): January, 42-51 2015. <https://doi.org/10.14710/Interaksi,4,1>.
- Hartaji, Damar A. 2012. "Motifasi Berprestasi Pada Mahasiswa Yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua". *Skripsi S1*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.

- Hendra. "Beragam Alasan Menggunakan Ponsel". 17 februari 2019. <https://www.kompasiana.com/wardhanahendra/552853b5f17e61913a8b45f9/beragam-alasanmenggunakan-ponsel-dari-keamanan-hinggapencitraan>
- Irene, Harty. 2018. "*Phubbing*, Istilah untuk Orang yang Lebih Fokuskan Gawai daripada Sekitar". 16 februari 2019. <http://mediaindonesia.com/read/detail/163474>
- Maryati, Kun. 2006. *Sosiologi Jilid 3*. Surabaya: Erlangga.
- Muzakki, Irham. "Manusia Merupakan Mahkluk Sosial Yang Tidak Dapat Hidup Tanpa Bantuan Orang Lain" 15 februari 2019. http://www.academia.edu/19707395/manusia_merupakan_mahkluk_sosial_yang_tidak_dapat_hidup_tanpa_bantuan_orang_lain
- Novianti Ria. 2018. "*PARENT-INK: Stiletto Book*". Yogyakarta: Stiletto Indie book.
- Oktarina, Yetty dan Abdullah, Yudi. 2017. *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Papalia, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Prasko. "Teori Aksi Max Weber dan Talcott Parsons" 18 Agustus 2019. <http://prasko17.blogspot.com/2012/09/teori-aksi-max-weber-dan-talcott-parsons.html>
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua. Jakarta: Kencana.
- Sari, Nastria Fitriana. 2016. "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Ketergantungan Mahasiswa pada *Smartphone*". *Skripsi S1*. Universitas Lampung.
- Setiadi, Elly M dan Usman Kolip. 2010. Pengantar Sosiologi. Jakarta: Kencana.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- UNM. 2015. Panduan Universitas Negeri Makassar 2015/2016. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Wahyudin. “Sejarah Singkat Berdirinya Universitas Negeri Makassar.” Diakses pada tanggal 1 Juni 2019. <http://profesi-unm.com/2017/08/06/sejarah-singkat-berdirinya-universitas-negeri-makassar/>

Website UNM. “Sekilas tentang Fakultas Psikologi”. Diakses pada tanggal 1 Juni 2019. <http://psikologi.unm.ac.id/index.php/profil/sejarah>

Younarti, Inta Elok. 2018. “Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z”. 14 February 2019 2019. Jurnal Fokus Konseling, Volume 4, No. 1 (2018), 27-36. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>.

Yusnita, Yusna. 2017. “*Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*”. 22 February 2019. <https://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP>.